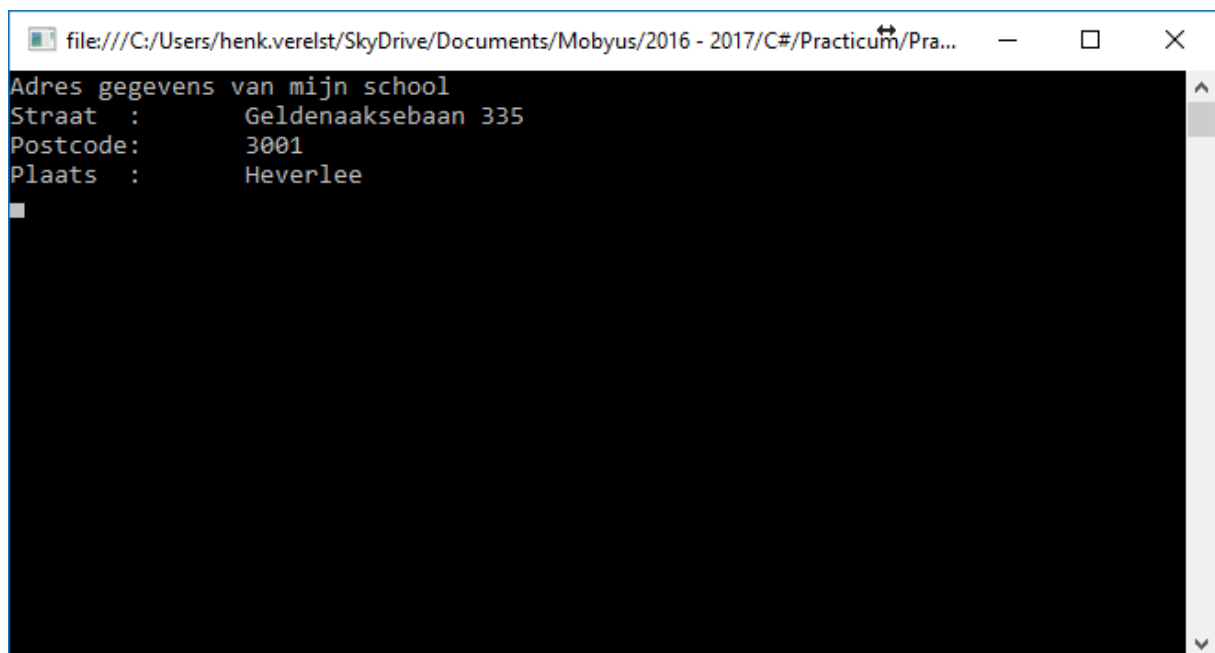


Het doel van dit eerste practicum is hoofdzakelijk het leren gebruiken van de Visual Studio omgeving. De kennis van de eerste les zal gebruikt worden om een simpele console applicatie te maken die gegevens in en uit kan lezen. Na dit practicum zou je in staat moeten zijn om een project aan te maken, de nodige code toe te voegen aan je programma en het programma te laten uitvoeren.

### Oefening 1

Maak een programma (Console applicatie) dat de volgende output op het scherm zet:

A screenshot of a Windows console window. The title bar shows the file path: file:///C:/Users/henk.verelst/SkyDrive/Documents/Mobyus/2016 - 2017/C#/Practicum/Pra... The console output is as follows:

```
Adres gegevens van mijn school
Straat :      Geldenaaksebaan 335
Postcode:    3001
Plaats :      Heverlee
```

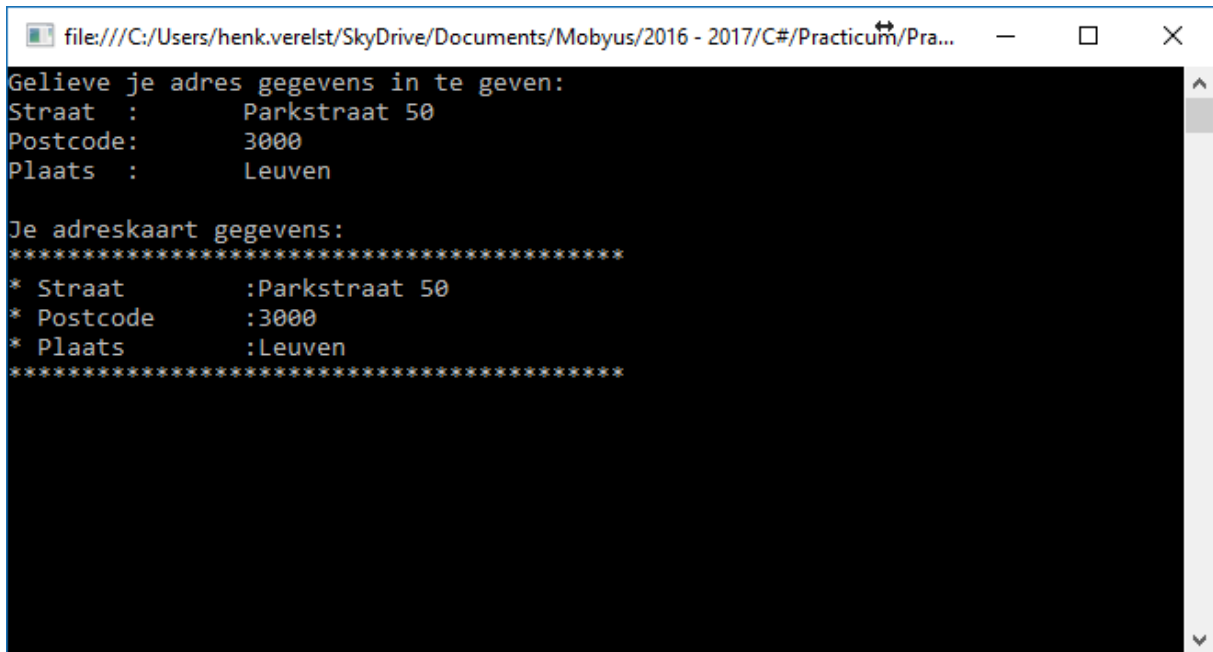
Info: niet alle karakters binnen de dubbele aanhalingstekens van de WriteLine instructie worden rechtstreeks naar het scherm geprint. Bepaalde karakter combinaties hebben een betekenis die de getoonde tekst op hun manier zullen manipuleren. Deze sequenties worden escape karakters genoemd. Nuttige en bekende voorbeelden hiervan zijn:

- \t: horizontale tab
- \n: nieuwe lijn
- \r: carriage return
- \\: backslash
- \': enkele quote
- \": dubbele quote

Het escape karakter \t kan dus gebruikt worden in dit programma om de woonplaats gegevens mooi onder elkaar te plaatsen.

## Oefening 2

Deze oefening zal net zoals de vorige oefening adres informatie op het scherm tonen. Nu moet de gebruiker de mogelijkheid hebben om zijn adres in te geven (inlezen via de `Console.ReadLine()` functie). Hierna zal de ingegeven data getoond worden in een adreskaart (zoals hieronder getoond).



```
file:///C:/Users/henk.verelst/SkyDrive/Documents/Mobyus/2016 - 2017/C#/Practicum/Pra...
Gelieve je adres gegevens in te geven:
Straat :      Parkstraat 50
Postcode:    3000
Plaats :      Leuven

Je adreskaart gegevens:
*****
* Straat      :Parkstraat 50
* Postcode    :3000
* Plaats      :Leuven
*****
```

Info: de `Console.ReadLine()` functie zal wachten op de input van de gebruiker. Nadat deze op enter drukt zal het programma verder uitgevoerd worden.